

RETO
PARA
GIGANTES

Transitando por el saber

Grado 3
Cuadernos de Colecciones y Juegos
Semana 11





MinEducación
Ministerio de Educación Nacional

María Fernanda Campo Saavedra
Ministra de Educación Nacional

Julio Salvador Alandete Arroyo
Viceministro de Educación Básica y Media

Mónica Patricia Figueroa Dorado
Directora de Calidad para la Educación Preescolar,
Básica y Media

Ana Isabel Pino Sánchez
Subdirectora de Referentes y Evaluación
de la Calidad Educativa

Clara Helena Agudelo Quintero
Coordinadora del Proyecto

Deyanira Alfonso Sanabria
Clara Helena Agudelo Quintero
María Fernanda Dueñas Álvarez
María del Sol Effio Jaimés
Omar Alejandro Hernández Salgado
Maritza Mosquera Escudero
Rodrigo Nieto Galvis
Cielo Erika Ospina C.
Carlos Eduardo Panqueva Urrego
Diego Fernando Pulecio Herrera
Hernando Alfonso Rengifo Moreno
Manuel Alejandro Solano Díaz
Marta Cecilia Torrado Pacheco
Equipo técnico

© 2014 Ministerio de Educación Nacional
Todos los derechos reservados

Prohibida la reproducción total o parcial, el registro o la transmisión por
cualquier medio de recuperación de información, sin permiso previo del
Ministerio de Educación Nacional.

© Ministerio de Educación Nacional
ISBN libro: 978-958-691-582-3
ISBN obra: 978-958-691-569-4

Dirección de Calidad para la Educación Preescolar,
Básica y Media
Subdirección de Estándares y Evaluación
Ministerio de Educación Nacional
Bogotá, Colombia, 2014
www.mineducación.gov.co

FIPC
ALBERTO MERANI
Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual

Juan Sebastián De Zubiría Ragó
Director General

Olga Patricia Parra Sarmiento
Directora de Unidad

Alejandro Baquero Susa
Director de Proyectos

Sandra Patricia Algarra Re
Directora del Proyecto

Leonardo Neisa Vanegas
Matemáticas

Claudia García Parra
Ciencias Sociales

Luis Ayala Villamil
Ciencias Naturales

Autores

María Soledad Ferro Casas
Carlos Penagos Aley
Nubia Arias Benavides
Editores

Karoline Roa Ruiz
Asesora Especialista * Psicóloga

Sonia Lidia Rubio Mendoza
Diseño

Nelson Darío Martínez R.
Diagramación

Juan Carlos Ricardo Páez - Germán Uriel Gutiérrez Castrillón
Ilustración

Fernando Chaparro Bermúdez
Digitalización de imágenes y fotografía



Contenido



LENGUAJE

- ¡Haz tu propio afiche!.....4



MATEMÁTICAS

- Juego con los ángulos.....6



CIENCIAS SOCIALES

- Los mapas me sirven para divertirme, más y más.....8



CIENCIAS NATURALES

- Experimentemos con los cinco sentidos.....10

¡Haz tu propio afiche!

Elige una película que te guste y diseña el afiche. Debes crear una oración que sea atractiva y que llame la atención del público. ¡Manos a la obra!

Tu afiche debe tener mínimo tres elementos:

1. Una oración.

2. Un dibujo.

3. Fechas
Lugar
Hora



Opciones de películas:





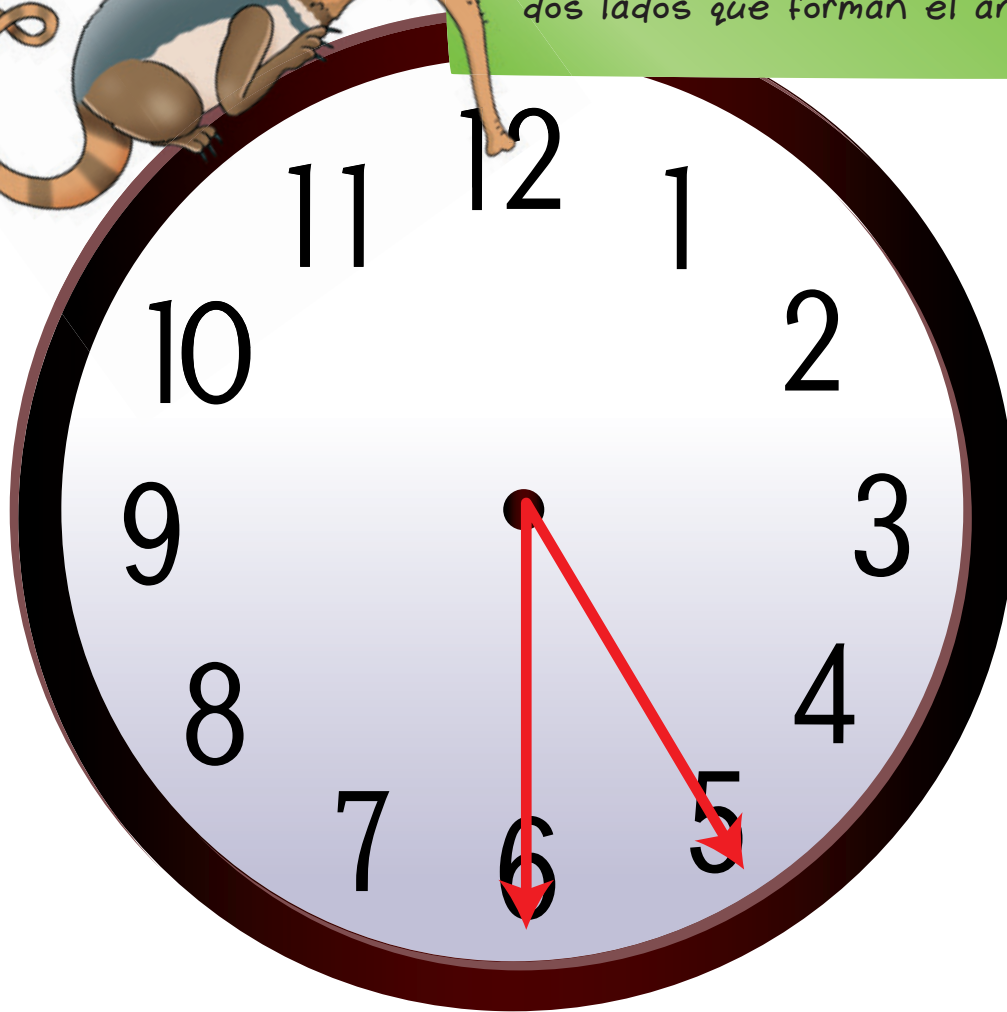
MATEMÁTICAS

Juego con los ángulos

- ◆ Convierte este círculo en un reloj. Con esos ángulos escribe las horas y minutos que señalan.

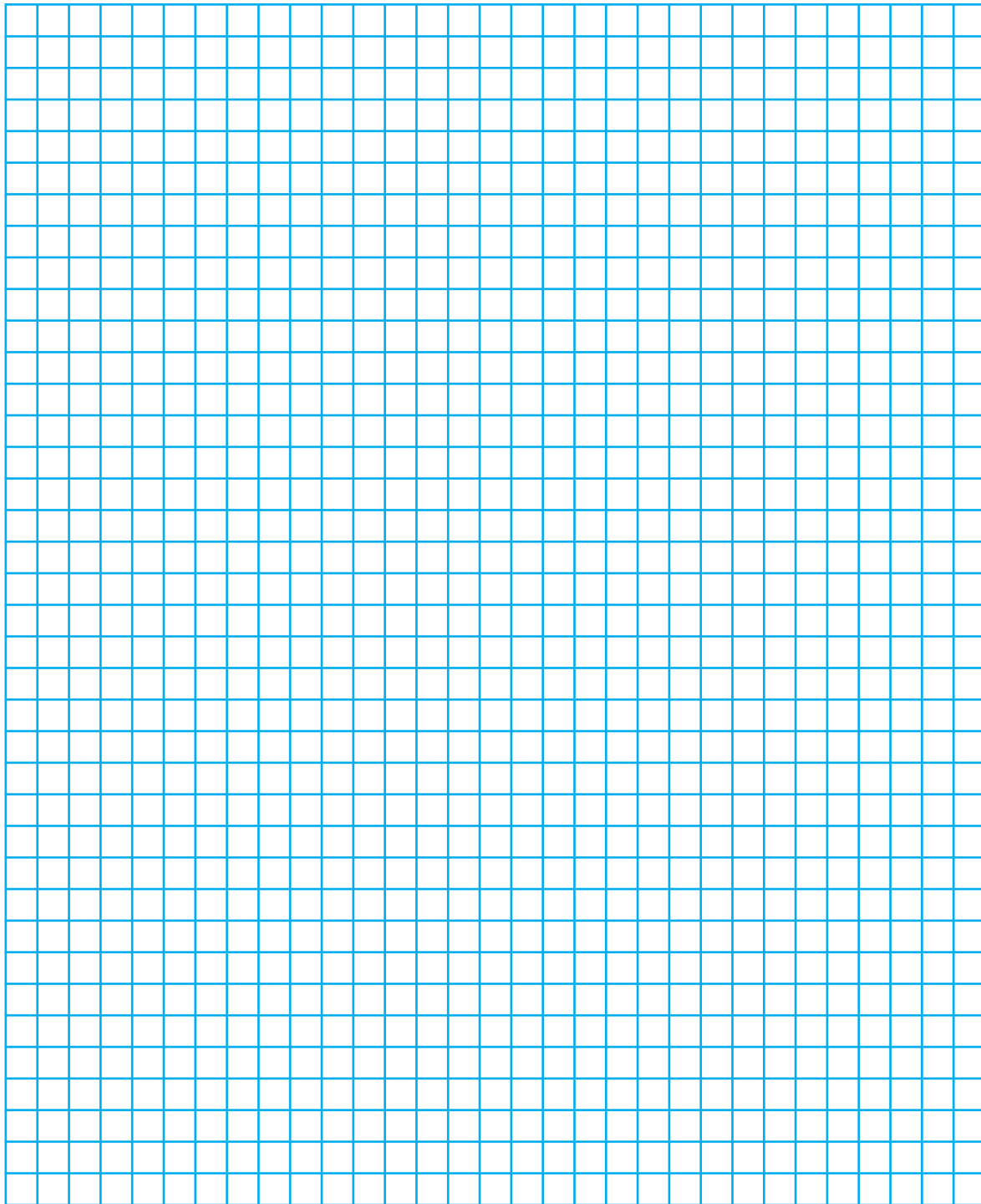


El ángulo que se muestra mide 30° . Ten en cuenta que el punto del centro es donde se unen los dos lados que forman el ángulo.





- ◆ Construye tres triángulos, usando ángulos de 30° , 45° y 90° . Luego establece el área de cada uno de ellos, puedes guiarte por la cuadrícula.



Los mapas me sirven para divertirme, más y más

Imagina que eres un guía y vas a elaborar un folleto para hacer un recorrido completo por el municipio. Ten en cuenta los siguientes aspectos para elaborarlo:

1

Realiza un recorrido por cada punto de interés turístico, y escribe pistas con orientación de puntos de referencia. Las convenciones son de gran utilidad.

2

Incluye normas de seguridad para cada lugar, así evitarás accidentes y tus amigos y amigas disfrutarán del recorrido.

3

Recuerda la importancia de informar acerca de horarios para entrar al parque ecológico, el monasterio, la capilla, la casa de la cultura.

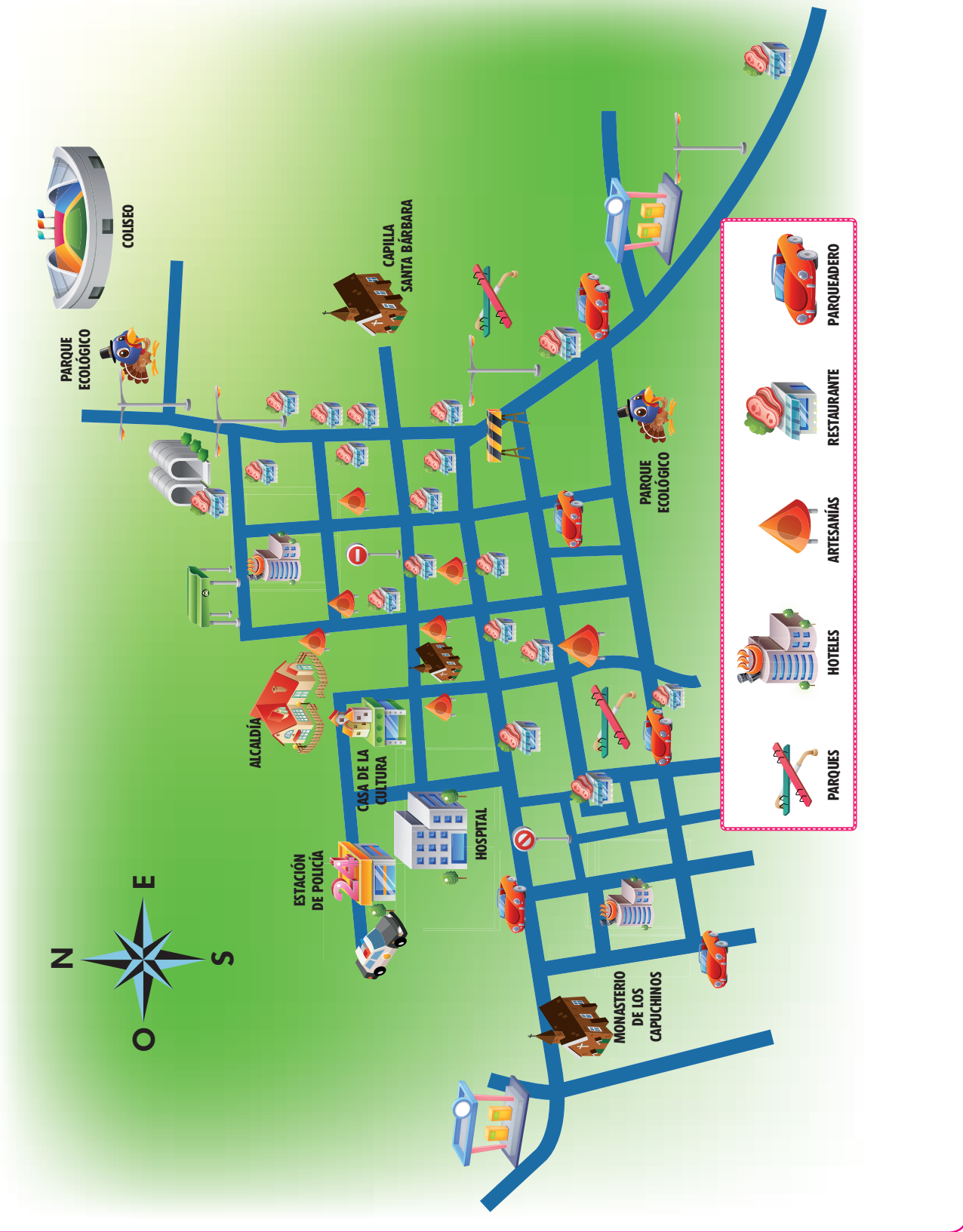
4

En un recuadro especial incluye los datos de la programación de eventos en el coliseo.

5

Recuerda dar la información precisa de la forma para orientarse valiéndote de los puntos cardinales.

¡Adelante!



Experimentemos con los cinco sentidos

Me preparo al conocimiento como científico natural.

¡En la siguiente práctica necesitarás de buenos amigos dispuestos a aprender!

Materiales: un pañuelo para tapar los ojos, tres cubos de hielo, una lija, arena o arcilla, una cucharadita de alcohol, cuatro cucharaditas de pulpa de fruta, vaselina, una maraca o sonajero, un vinilo o témpera, cuatro recipientes medianos.

Manejo conocimientos propios de las Ciencias Naturales.

Procedimiento

1. Coloca entre los recipientes el hielo, la arena, el alcohol y la pulpa de fruta.
2. Ubica todos los materiales sobre una mesa.
3. Con cuidado de no lastimar a tu amigo, tápale los ojos con el pañuelo.
4. Escoge un material y entrégaselo en la mano.
5. Pídele que trate de identificar de qué material se trata.
6. Realiza el paso 5 con cada material de la mesa.
7. Ten presente que no todos los materiales se deben probar, por esta razón, el material que corresponde a este sentido será el último de usar.

Desarrollo compromisos personales y sociales.

1. Completa la tabla de la siguiente página.
2. Repite la experiencia con tantos amigos como quieras, pero siempre cambiando el orden de los materiales.
3. ¿Cuáles materiales fueron identificados con menos sentidos?
4. ¿Cuáles materiales fueron los más difíciles de identificar?
5. Si tuvieras que repetir el experimento, ¿cuáles materiales no usarías? ¿Y qué otros materiales incluirías? ¿Por qué?



Material	Sentidos utilizados para identificarlo	Características del material						



RETOS
PARA
GIGANTES
Transitando por el saber

Colección

